

日本語の擬音語・擬態語の 意味構造における複合感覚 ——脳科学的所見およびアリストテレスの 共通感覚に照らして——

竹本江梨

1. はじめに

本稿は日本語の擬音語・擬態語の意味構造、特にその多義性と意味拡張のもととなる「複合感覚」について考察するものである。¹また、近年、脳科学の分野で注目される「異種感覚統合」と擬音語・擬態語の「複合感覚」を照らし合わせ、この語彙群の意味構造と脳科学の研究にどんな接点があり、今後それをどう生かす可能性があるのかを探りたい。

さらに本稿の最後では、古代ギリシャの哲学者アリストテレスが語った「共通感覚」と擬音語・擬態語の「複合感覚」が同一の概念かという問題にふれ、時や空間を超える人間の感覚について一考したい。

2. 日本語の擬音語・擬態語の意味構造における特徴

a) 多義性

日本語の擬音語・擬態語には、人が怒っている様子や太陽の照りを表す「かんかん」、時計の針の音や物が完全に凍っている様子を表す「かちかち」など、一つの語で複数の事象を表すものが少なくない。

例として、前述の「かんかん」を取り上げてみよう。Takemoto (2005, pp38-39)によると、太陽が照る様子を表す擬態語は「うらうら」「かあっ」「ぎらぎら」など9つある。これらを「照る」「照りつける」「輝く」という3つの動詞と組み合わせ、インターネットの検索エンジンで例文を検索したところ、提示された多数のウェブサイトのうち、最初の60に限定した集

計では、「かんかん+照る」は26、「かんかん+照りつける」は39の例文が認められた(表1)²。

上記の3つの動詞が意味として内包する太陽の属性のうち、それぞれを「照る→(経験的な)暑さ」「照りつける→強烈さ」「輝く→光」と当てはめると、「かんかん」が表す主な属性は「暑さ」と「強さ」であり、「ぎらぎら」や「さんさん」といった擬態語とは異なることがわかる。なぜなら、この2つの擬態語は動詞「輝く」と結びつき、「暑さ」「強烈さ」に加えて「光」という属性をより端的に表すためである。

擬態語／動詞	照る (暑さ)	照りつける (強烈さ)	輝く (光)
うらうら	7/60	1/30	0
かつ (と)	7/7	59/60	0
かあつ (と)	0	4/4	0
かっか	0	2/3	0
かんかん	26/60	39/60	0
ぎらぎら	14/60	54/60	39/60
さんさん	41/60	48/60	21/60
じりじり	30/60	51/60	2/2
ぼかぼか	20/60	13/60	0

表1 太陽を形容する擬態語と動詞の組み合わせ

また、「か」で始まる擬音語・擬態語の多くが「乾き」を表し (Takemoto 2005 p.41)、「かんかん照り」という表現も存在することから、「かんかん」が太陽を形容する場合も、同様に「乾き」の意味を内包すると考えられる。

◆ 太陽を形容する擬態語「かんかん」→暑さ、強さ、乾き

「かんかん」は怒りの様子も表すが、次のような例文から、それが「強い怒り」 (= 強烈さ) であることがわかる。

例1. もちろん仙谷さんも一言も聞いていない。執行部は完全に無視され

た。これはなんだと、執行部に喧嘩を仕掛けたのかと執行部はカンカンに怒った。(2011年7月6日 田原総一郎公式ブログ)

怒りがこみ上げる様子を表現する擬態語は「かっ(となる)」「かっか(する)」など6つあるが(Takemoto 2005 P.43)、そのうち「か」で始まる単語は怒りに伴う生理現象を描写したものであると考えられることから、「かかん」もまた「熱さ(体温の上昇)」および「赤色(上気した顔)」を意味として含むと考えられる。

◆ 怒りを形容する擬態語「かかん」→強さ、熱さ、赤色

また、Lakoff(1987, p.381)も“*He lost his cool*”や“*You make my blood boil*”など英語における怒りの表現を挙げ、同様の指摘をしている。

The physiological effects of anger are increased body heat, increased internal pressure (blood pressure, muscular pressure), agitation, and interference with accurate perception.

しかし、これらの結果をふまえ「かかん」の多義性を説明するのに、「この擬態語は太陽と怒りを表す多義語」と考えるべきではない。むしろ、描写される「あつさ(暑さ/熱さ)」および「強烈さ」という二つの**属性の同時性**に注目すべきである。この**同時性こそが「かかん」の多義性の特徴**であり、「太陽」と「怒り」は単なる指標にすぎない。つまり、この擬態語の多義性とは、**一つの型に固定されない印象融合体**なのである(図1)。

この印象融合体は、経験的な共感覚、もしくは複合感覚によって形成されると考えられるため、分析の前説として、まず共感覚、そして共感覚メタファーと擬音語・擬態語の意味拡張との関連について考察する。

太陽

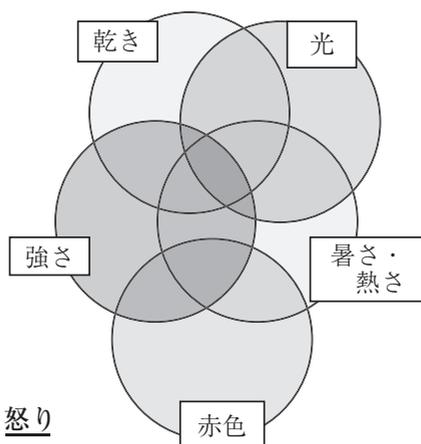


図1 擬態語「かかん」の意味構造（印象融合体）

b) 意味拡張

① 共感覚および共感覚メタファーとの関連

従来、共感覚メタファーとは「寒色／暖色」「甘い香り」など、ある感覚情報を、実際には知覚されていないはずの別の感覚情報で表すものである。たとえば「甘い香り」は嗅覚情報を味覚情報で表現している。

心理学や脳神経学などの分野では、「共感覚」という語は音が聞こえるとそれに伴って色が見える、あるいはアルファベットの文字を見るとその手触りを感じるなど、特殊な人々の交感覚を指す。たとえば、ダフィー(2002 p.50) という共感覚者はこう記している。

Zはとても濃いこげ茶で、中には気泡の泡ができています。このZの炭化現象は「ズー」という音によるものである。…Gは黒に黄色の光沢。どうして黄色の光沢があるのかわからないが、それが私のGなのだ。

しかし、Marks, Martino (2001 pp.61-65) によれば、一般の人も「弱い共感覚 weak synesthesia」を持ち、それがいわゆる言語メタファーになって表れるという。彼らの行った実験を手短に説明すると、次の手順となる。

1. 被験者をボックスに座らせる。ボックスにはキー(ボタン)が設置され、目の前にはモニターの画面がある。
2. 被験者に音を聞かせ、その音の高さによってキーを押すように指示する。
3. 被験者が音を聞いている間、目の前のモニターには、白または黒の正方形が点滅している。
4. しかし、被験者には「それに注意を払わず音に集中するよう」指示する。

この実験では、上記の「音に集中する」という指示にもかかわらず、被験者は「高い音が聞こえ、白い正方形が点滅している時」と「低い音が聞こえ、黒い正方形が点滅している時」により早くキーを押し、「低い音+白い正方形」「高い音+黒い正方形」の場合にはキーを押すのが遅れたという結果が出ている。つまり、人が複数の異種感覚にさらされる時、注意を向けている第一次的な感覚情報を理解もしくは表現するのに、注意を向けていないはずの二次的な感覚情報にも影響されることが明らかになったのである。

この指摘は、日本語の擬音語・擬態語の意味拡張の特徴を考える上でも、大変重要である。

②意味拡張 4つの特徴

一1. 擬音語から擬態語へ

人の知覚と擬音語(音の模倣)・擬態語(様態の描写)との意味構造における関係を考えた場合、聴覚と視覚が重要な役割を果たしていることは明らかである。しかし、「ヒトにおいては視覚が聴覚よりも発達している」

という生物学的な見地とは異なり、日本語の擬音語・擬態語の語形成に関する限り、聴覚が視覚に先行する。言い換えれば、**擬音語は擬態語のプロトタイプの存在**である。まず、言語は音素という音的切片から成り立っている。そして聴覚的情報（＝音）を描写する「擬音語」は広範囲の諸言語に見受けられるのに対して、視覚その他の感覚を伝える「擬態語」は、特にインド・ヨーロッパ諸語においては体系的にほとんど存在しないという事実も、この仮定を後押ししている。日本語に限定すれば、もとは漢字の意味から成り立った擬態語（例：房→ふさふさ）も今では「かな」で書かれ、**音韻的存在と化している**ことも、表意文字である漢字の意味つまり視覚情報に勝る、**聴覚情報の重要性**を裏付けている。

ここでは「かさかさ」という語を例に挙げてみる。

例2. 枯葉がかさかさと音を立てた。

例3. 葉っぱがすっかり枯れて、かさかさだ。

例4. クリームを塗らないと、肌がすぐかさかさになる。

例2では文脈からも「かさかさ」が音を模倣する擬音語であることがわかるが、例3ではどうだろう。この文から、音の有無を判断することはできるだろうか？例2では聴覚情報が強調されているのに対し、例3はそれほど限定的ではなく、むしろ外観や触れた際の感触（視覚－触覚情報）を表しているようにさえ感じられる。そして例4では、「音」＝聴覚情報は完全に消え去り、視覚－触覚情報のみが表現されている。

一2. 二次的情報の活性化と異種感覚の統合

上記の観察を言い換えれば、一つの**擬音語あるいは擬態語は印象融合体**を成しており、その語の「意味」とは、「融合体の中で、より優先的に知覚・表現される感覚情報」ということになる。つまり、**同時に存在する複数の異種感覚＝「複合感覚」**の中から、話者の注意が向けられた感覚情報が「主的印象」となり、伝えられるのである。

また、前述の Marks, Martino の実験で「第一次情報」と「第二次情報」の関係を示したが、例3と例4はまさに二次的な情報が活性化した表現である。つまり、基となる聴覚情報（例2）から、その情報に付随する異種感覚情報（視覚－触覚情報）に注意が移行し、活性化されたのである。

武藤（2003 p.280-p.281）は食に関する擬音語・擬態語を取り上げ、聴覚・視覚・触覚など同時に存在する複合感覚についてふれている。そしてその同時性をメトニミーとしてとらえている。以下は「パラパラ」を使った例文³である。

例5. 肉味噌がパラパラして食べにくい。

例6. （炒飯が）確かにパラパラっと仕上がってる。

ある種の視覚的性質と触覚的性質が同時に生じることが多いという経験から、このふたつの性質の同時性にもとづくメトニミー表現が成り立つ。触覚的にパラパラしたものが固有に持つ独特の形状から、それを目でとらえただけで（触らなくても）触ったらパラパラしているだろうと推測される。

また、前述の例3について「聴覚か視覚か？」との問いを呈したが、武藤は次の例文で視覚と触覚の近接性を指摘している。

例7. ギッシリと詰まった新鮮でプリプリのカニ身

例8. 新鮮でプリプリしたヒラメのお造り

…プリプリは、視覚的経験か触覚的経験か、どちらかに限定するのはむずかしい。視覚と触覚の感覚が相互に関わり合っている、と見るべきだろう。

佐々木（1987 p.29）は認知心理学の観点から、こういった視覚と触覚の近接性を「視覚の触覚性」とし、「なぞりアクション」という言葉を使って解説している。

それは（眼球が）対象の形を、そしてその輪郭を、正確になぞるよう
に起こる動きである。…その軌跡が対象の形に同期し、その姿を再現する
ように起こるこの動きを、「なぞり」アクションと呼ぶ。

実際に脳神経学の分野、特に純粹失読症の患者のリハビリにおいて、この「なぞり」が活用されている事例がある。以下は、2004年9月21日にフランス
国営放送 France 2 のニュースで放送されたアルツハイマー患者のリハビリの様子である。

1. 女性患者が1つもしくは2つ穴の開いた箱の前に座る。
2. 患者はその穴に手を入れるが、箱の中を見ることはできない。
3. 言語療法士が箱をはさんで向かい側に座る。箱は、彼の正面の部分だけ開いている。
4. 言語療法士がアルファベットのEの形をしたブロックを、箱の中で患者に手渡す。
5. 患者は受け取ったブロックの形状を、手の中で確かめながら理解しようとする（箱の中は見ることができない）。
6. 患者が「これはEだと思う」と言い、Eの発音も正しい。

言い換えれば、この患者は純粹失読症のため、Eを文字として見せられた場合、つまり視覚情報として与えられた場合にはその発音が思い出せない。にもかかわらず、その形状は彼女の脳の中で**立体として記憶**されていて、**触覚を通してそれを認知**し、発音するに至ったのである。

現在、脳科学において異種感覚統合に関する研究が盛んになされている。小村豊（2010）は上記のような「ある感覚が脱失した障害者の、別の感覚による補償機構」という問題について「このような補償機構は、正常脳における、異種感覚情報の相互作用メカニズムに依拠している」としているが、この視点は障害のリハビリモデルのみならず、第二言語習得のメ

カニズムを考える上でも通じるものがあるのではないだろうか。

また、基礎生物学研究所の山森研究室（2010）⁴が行った一般公開の反応速度ゲームも大変興味深い。普通、人は視覚や聴覚などの単独刺激よりも、視聴覚同時刺激のほうに速く反応できることが知られているが、このゲームを利用して、この視聴覚刺激による反応時間の促進が実際に起きるかどうかが、そしてこの現象が性別や年代によってどのように異なるのかを調べたものである。これは擬音語・擬態語の意味構造とその理解に通じるものがある。たとえば、外国人の日本語学習者用に出版された擬音語・擬態語の教材はイラストの豊富さで際立っているが、それは言うまでもなく、語彙を視覚イメージで学習させようという試みである。

これらの教材について、Takemoto（1998 pp.539-542）は出版社や編者、イラストレーターが異なるにもかかわらず、擬態語を説明するイラストには多くの類似点が見られることを指摘している。たとえば、擬態語「じろじろ」は無遠慮に人や物を眺める様子を表しているが、各イラストでその**視線の動きを矢印や点線**（図2）で示している。また、密やかな笑いを表す擬音語・擬態語「くすくす」では、取り上げた4冊の教材のうち、3冊が「**口に手を当てている女性**」（図3）を描いている。⁵

Kaboré（1993）は音象徴の問題について、「特定の言語・文化グループにおいて存在し、且つそのグループ内のみにおいて解釈されうる**集合的主観 subjectivité collective**である」と述べているが、日本語の擬音語・擬態語においては、その集合的主観が複合感覚的に機能し、特に視覚が重要な位置を占めているのではないだろうか。

上記の仮定を具体的に示してみせたのが荻阪（2008）の実験である。荻阪は閉眼状態の被験者に、笑いを表す6つの擬音語・擬態語（クスクス、ゲラゲラ、ニコニコ、ケラケラ、ニタニタ、ニヤニヤ）と、同じ音節を持つ無意味つづり（例 ニリニリ）とを提示し、fMRI（機能的磁気共鳴画像法）で脳の活動を撮像した。その結果、笑いの擬音語・擬態語で引き起こされた反応領域を特定し、それが主として視覚領域（後頭領域）の舌状回と、



図2 擬態語「じろじろ」を表すイラスト

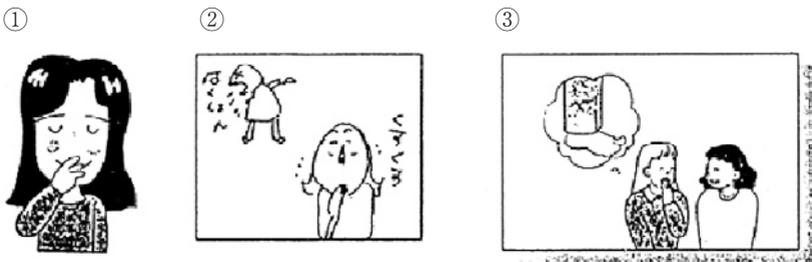


図3 擬音語「くすくす」を表すイラスト

頭頂部に近い前運動野に近いことを明らかにしたのである。

閉眼条件下で…この領域の活性化は笑い顔という顔の視覚イメージ（表象）が擬音語・擬態語によって創発されたと考えるしかないだろう (Osaka et al., 2003)。つまり、ことばが笑い顔という視覚表象をトップダウン的（ことばから視覚表象が生みだされること）に生成したということである。

以上のような考察から、擬音語・擬態語の教材が視覚イメージを利用していることは非常に理に適っているといえる。

一3. 体感覚・視覚情報の概念化

これまで「かんかん」「かさかさ」などを例に挙げたが、実際、日本語に

は「か」または「が」で始まる擬音語・擬態語が大変多い。それらを分析すると、経験的な体感覚や視覚情報が概念化して意味拡張している例が見られる (Takemoto 2005 p.71)。

例9. このドアは古くてがたがたする。

例10. とにかく航空機が古くてがたがた、清掃は行き届いておらず、床のカーペットは剥がれたままだった。

例11. うちのテレビは古くてがたがただ。

◆ 物の揺れる音、またはその様子→不安定さや不確かさ→使い古され、傷んだもの

例9に見られるように、「がたがた」は本来、物の揺れから発生する音や様子を表す擬音語・擬態語である。それが例10では実際に揺れや音を表しているのかどうかは不明であり、例11ではテレビが揺れているのではなく、「不安定、不確か」という概念から「使い古され、うまく作動しないテレビ」を表現している。「ガタがきている」という言い回しも、この概念化をよく表している。

例12. バスが急ブレーキをかけて、がくんと止まった。

例13. 先月から売り上げががくんと落ち込んでいる。

例14. 父は引退してから、がくんと年を取った。

◆ 体感覚（身体や物が一瞬、前のめりに傾く）→視覚的情報（観察できる急激な落ち込み）→急な衰え（急な老け込み）

例12は一瞬、前に倒れこむような体感覚を表している。例13は「数的・量的な下落」であり、数字やグラフなどの視覚情報を形容した表現ともとれる。しかし、その2つに対して、例14は「急な落ち込み」という体感覚もしくは視覚情報が概念化し、「急な肉体的・精神的衰え」→「急な老け込み」という現象を表している。この他に、ショックを表す「がーん」や、苛

立ちを表す「カチンときた」などの表現は、重いものが上から落ちてきたような、または小石が窓ガラスに向かって投げられたような経験的イメージを基盤として意味拡張しているという点で、ここに挙げられるが、この2つに関しては「概念化」というよりも直接的なメタファーに近いと考えられる。

一4. 生理現象と心理状態の一致表現

擬態語には心理状態を描写するものも多いが、中にはある感情が生じた時の身体的・生理的現象の描写を表すものがある。先述の「かっとなる」(＝頭に血が上る→怒り)などはその典型例である。

例15. ああ、ドキドキする。＝心臓の鼓動→緊張

例16. 緊張してかちかちになっている。＝筋肉の萎縮

ただし、Lakoffが挙げている英語の表現とは異なり、日本語の擬音語・擬態語に限定した上記のような例は、メタファーとはいえない。こみ上げる感情と生理現象が同時発生し、共存することを考慮すれば、むしろメトニミーに近いといえる。

3. まとめ (多義性、印象の融合体、意味拡張、共感覚、複合感覚、異種感覚統合)

ここまで、日本語の擬音語・擬態語の多義性と意味拡張の特徴を、脳科学等における先行研究と交錯させながら考察してきた。以下にポイントをまとめたい。

・多義性について

擬音語・擬態語に形容される指標そのものは「意味」ではなく、その属性こそが意味であり、属性が同時に複数存在することを多義性と考えるべきである。そして、その多義性が意味としての印象融合体を成す。

・共感覚、複合感覚について

多義性は**共感的な経験と複合感覚**（同時に知覚する複数の異種感覚）から生まれる。

・意味拡張について

意味拡張のメカニズムはそうした複合感覚の中から「**どの感覚情報が活性化されているか**」という点にある。また、意味拡張には次の4つの特徴が見られる。

1) 擬音語から擬態語へ 2) 二次的情報の活性化 3) 体感覚・視覚情報の概念化 4) 生理現象と心理状態の一致表現

そして、強調しておきたいのは、どの意味拡張パターンにおいても、方向性として必ず**外部世界から内部世界へと拡張**していることである。

・異種感覚統合

脳科学の分野では、複合感覚は「**異種感覚統合**」としてとらえられ、単独感覚と比較した場合の複合的機能性の優劣や、補償機構としての可能性が注目されている。また、荳阪の実験により、視覚情報の存在しない環境下で擬音語・擬態語を提示されると、まるで視覚イメージを見ているように**脳の視覚領域が活性化**されることが明らかになった。

4. 今後の展望

擬音語・擬態語は日本人にとって、日常ごく頻繁に使われる語彙群である。上述の考察から言えば、日本人は「ことば」による視覚イメージ（もしくは同時に存在する他感覚）の活性化を日常的に行っているということであり、**複合感覚（＝異種感覚統合）的な経験が普段から豊富**だと考えられる。その特性を生かした、独自の第二言語学習のメカニズムとモデルを構築するにはどうすればよいか。その探求が今後の課題である。

5. 複合感覚とアリストテレスの共通感覚

a) アリストテレスの「共通感覚」とは？

これまで、20～21世紀の先行研究をもとに「複合感覚」についての考察を述べてきたが、最後に、古代ギリシャの哲学者アリストテレスの「共通感覚」と、日本語の擬音語・擬態語の意味構造に見られる「複合感覚」が同じ概念なのかどうかを一考したい。

しかし、永井（1993）の指摘するとおり、アリストテレスの共通感覚の解釈についてはいくつかの問題点があり、また専門家の間でも「共通感覚」を広義にとらえるか、狭義にとらえるかで意見の一致を見ていない。つまり「アリストテレスの共通感覚とは何か」という明確な定義がないため、「複合感覚」との直接的な比較を行うことが難しい。その点を考慮し、ここでは永井の示唆を取り入れたアリストテレスの共通感覚を比較の対象とする。その定義はおおよそ次のとおりである。

1. 共通感覚の機能とは、共通感覚対象の知覚である（狭義の解釈）。
2. 共通感覚は、中枢感覚器官（第一感覚能力、すなわち心臓）が持ついくつかの能力のうちの一つである。
3. 固有感覚の知覚が成立するのは各感覚受容器ではなしに、中枢としての第一感覚器官においてである。
4. 共通感覚は五感とは別個の感覚ではなく、何らかの仕方で五感に含み込まれているものである。

上記の定義ののっとり、哲学的見地の詳細には入らず、あくまでこれまで述べてきた「複合感覚（異種感覚統合）」と、アリストテレスの「共通感覚」との接点を探ることにする。

b) 「複合感覚」と「共通感覚」は同じ概念であるか？

さて、中村（1979）によると、「常識」は<コモン・センス>であるが、実は「常識」は<コモン・センス>の一部にしか過ぎない。もともと<コ

モン・センスとは、

諸感覚（センス）に相わたって共通（コモン）で、しかもそれらを統合する感覚、私たち人間のいわゆる五感…に相わたりつつそれらを統合して働く総合的で全体的な感^{センス}得力、つまり＜共通感覚＞のことだったのである。

そして、この共通感覚の淵源はアリストテレスにあるという。「共通感覚」はギリシャ語で「コイナー・アイステーシス koine aisthesis」であり、アリストテレスの共通感覚は、『心とは何か』（デ・アニマ）⁶第二卷第六章および第三卷第一章－第二章以外に、『記憶と想起について』第一章450a10、『動物部分論』第四卷第十章686a31、『睡眠と覚醒について』第二章に記述されている。⁷

このうち、『心とは何か』の第二卷第六章で、アリストテレスは「感覚されるもの」を次の三通りに分けている。

- ・ 「それぞれの感覚に固有なもの」
- ・ 「すべての感覚に共通のもの」（共通感覚）
- ・ 「付帯的に感覚されるもの」

このうち、「固有なもの」とはいわゆる「五感」の単独感覚によって知覚されるもの（例 色→視覚、音→聴覚）であり、「すべての感覚に共通のもの」が、「共通感覚」である。「付帯的なもの」については後述する。また、共通感覚で知覚される「共通のもの」の定義は以下のとおりである。

「共通なもの」と言われるのは、運動、静止、数、形、大きさである。というのは、これらはどの感覚の固有な対象でもなく、すべての感覚に共通なものだからである。たとえば、ある種の運動は触覚によっても、視覚によっても感覚される。（『心とは何か』第二卷第六章P.103）

この「運動」の概念には移動、性質的变化、量的変化、生成消滅などが含まれるため、物質的な変化が触覚・視覚の両感覚で知覚されうるという指摘は「複合感覚」の考え方と何ら矛盾しない。そして、擬音語・擬態語の「複合感覚」との比較において、もっとも重要だと思われる記述は次のとおりである。

五つの感覚のほかに別の感覚はないということは……確信してもよいだろう（私が五つと言うのは、視覚、聴覚、嗅覚、味覚、触覚である）。(『心とは何か』第三卷第一章p.136)

共通のもの、たとえば、運動、静止、形、大きさ、数、一については、何か固有の感覚器官といったものはありえない。(同p.138)

つまり、アリストテレスは「人は運動、形などを対象とする共通感覚を持つが、それは五感から独立した固有のものではない」と明言しているのである。これは複合感覚が「同時に感覚する複数の異種感覚」であること、すなわち五感を基に生まれる現象であることを考えれば、大きな一致点といえる。しかも、前述の共通感覚の定義²でふれたように、アリストテレスが中枢感覚器官について言及していることも、非常に注目すべきことである。たとえ当時は脳ではなく「心臓」とされていたとしても、アリストテレス以後2400年近く経った現代で、脳神経科学の分野で複合感覚＝異種感覚統合の研究が盛んに行われていることを考えると、その洞察力に驚嘆しないではいられない。

また、興味深いのは、複合感覚でいうところの「一次的情報」「二次的情報」という概念に一見近いと思われる「付帯の感覚」の示唆である。ただし、次のような指摘を読む限り、直接的な置き換えは当てはまらないように思える。

また、感覚が同じものに同時に生じるとき、諸感覚は複数の感覚としてではなく、一つの感覚としてそれぞれの感覚に固有の感覚

対象を付帯的に感覚する。たとえば、胆汁について、苦く、かつ黄色いというばあいである（両者が一つであるということは、どちらか一方に属するわけではない）。だから、誤ることがあり、黄色であれば胆汁であると思うわけである。（『心とは何か』第三巻第一章p.139）

あるものの属性が同時に複数ある場合、「複合感覚」の考え方では、「胆汁が苦い（味覚）」「胆汁が黄色い（視覚）」と知覚される時点で、話者の注意が味覚に向いていれば、味覚が一次的情報、黄色は二次的情報となり、その同時性こそが「複合感覚」である。もちろん一次情報と二次情報が逆になることも考えられる。しかし、問題は、アリストテレスは「共通感覚」と「付帯的感覚」を少なくとも『心とは何か』においてははっきりと区別し、この付帯的感覚が働くのはそれぞれ固有の感覚で感じている場合であり、それはあくまでも付帯感覚であるが、人間はそれとは別に共通のものを対象とする「共通感覚」というものを有し、それは付帯でもなく固有でもないとしていることである。この点については「複合感覚」とアリストテレスの「共通感覚」が同じ概念であるという立場は維持しがたい。

アリストテレスにとって「付帯性の概念」は決して単純なものではなく、＜付帯的知覚＞に関してもいくつかの異なったタイプを想定することは当然であるように思われる（永井 1993）

このように「付帯性の概念」と「共通感覚」の関係を明晰に分析・定義した上でのさらなる考察が必要になるであろう。

最後に、少し長くなるが、中村が抜粋したアリストテレスの「共通感覚」についての言説を紹介したい。

われわれ人間は、同じ種類の感覚、たとえば視覚相互や味覚相互の間だけではなく、異なった種類の感覚、たとえば視覚と味覚の間でも、互いにそれらを比較したり識別したりすることができる。

…けれどもそれは、感覚能力として個別的なもの、視覚や味覚と同じレベルのものではなくて、異なった種類の諸感覚に相わたる同一の能力でなければならない。感覚のすべての領野を統一的にとらえる根源的な感覚能力、つまり〈共通感覚〉でなければならない、と（『眠りと目覚めについて』第二章）。

中村はこの言説を理解するのに最も容易な形として、「ばらの甘い香り」「刃先が甘い」「甘い音色」「甘い考え」などの共感覚メタファーにふれている。日本語の擬音語・擬態語の意味拡張を分析する際、前説として共感覚および共感覚メタファーと複合感覚との強い関連性を指摘したが、アリストテレスの共通感覚の解釈にも共感覚メタファーが取り上げられていることは、とりもなおさず、日本語の擬音語・擬態語の意味構造の重要な基を成す「複合感覚」とアリストテレスの「共通感覚」には、大きく重なる部分があることを示唆している。

6. おわりに

「あなたの言う“複合感覚”は、アリストテレスの“共通感覚”と同じですか？」

この質問を受けたことがきっかけとなり、6年前に執筆した論文を読み返し、再考し、本稿を書くこととなった。

日本語の擬音語・擬態語という、非常に限定された語彙群の意味構造が、古代ギリシャの哲学者アリストテレスから現代の脳科学にまで通じる要素を内包しているとは、一見、驚くべきことである。しかし同時に「人間と感覚」「人間と言語」という観点から考えれば、その本質の一部として、ごく自然な流れであるのかもしれない。

注

1. 本稿はTakemoto (2005) および日本語学会2006年度春季大会での発表対象を拡張して再分析を行ったものである。
2. 提示されたサイトが60に満たない場合もある。たとえば、「うらうら+照りつける」の組み合わせの場合、提示されたサイトは30だが、適切な例文は一文だけであった。
3. 武藤の例文は原文を短くして掲載したものである。
4. 基礎生物学研究所の山森研究室の反応速度ゲーム
<http://www.nibb.ac.jp/cortex/ippan.html> (2011年9月現在)
5. 各イラストを掲載した教材は次のとおり：
 - ①阿久津 智 (1994) 『絵でわかる んご・ぎたいご—日本語の表現力が身につくハンドブック』 アルク
 - ②山本弘子 (1996) 『音とイメージでたのしくおぼえる 擬声語・擬態語 (初中級)』 専門教育出版
 - ③富川和代 (1997) 『らくらく覚えてどんどん使おう 絵で学ぶ擬音語・擬態語カード』 スリーエーネットワーク
 - ④五味太郎 (1989) 『英語人と日本語人のための日本語擬態語辞典』 ジャパンタイムズ
6. 桑子訳の『心とは何か』は『De Anima』であり、しばしば『靈魂論』等と訳されている。
7. 『心とは何か』 p.139注釈による。

参考文献

- アリストテレス (1999) 『心とは何か』 桑子敏雄訳 講談社
- 荻阪直行 (2008) 「感性の認知脳科学——擬音語・擬態語の脳内表現——」 『國文學』 10月号第53巻14号 学燈社, pp.50-57.
- 小森豊 (2010) 「106. 異種感覚間を相互補償する脳内メカニズム」 『上原記念生命科学財団研究報告集』 24
- 佐々木正人 (1987) 『からだ：認識の原点』 東京大学出版会
- 竹本江梨 (2006) 「擬音語・擬態語の意味——複合感覚からなる印象融合体——」 2006年度春季大会予稿集, 日本語学会
- ダフィー, P.L., (2002) 『ねこは青、子ねこは黄緑——共感覚者が自ら語る不思議

- な世界』石田理恵訳 早川書房
- 中村雄二郎 (2000) 『共通感覚論』 岩波書店
- 永井龍男 (1993) 「アリストテレスの共通感覚論」『西洋古典學研究』 41, 日本西洋古典学会, pp.59-69.
- 武藤彩加 (2003) 「味ことばの擬音語・擬態語」瀬戸賢一編著『ことばは味を超える』 海鳴社, pp.241-300.
- Kaboré, R. (1993), *Contribution à L'Etude de l'Idéophone : Travaux et Documents No. 21, Série Linguistique*, Paris : CEROI-Paris, INALCO.
- Lakoff, G., (1987), *Women, Fire, and Dangerous Things : What Categories Reveal about the Mind*, Chicago et London : The University of Chicago Press.
- Marks, L.E., Martino, G., (2001), « Synesthesia : Strong and Weak », in *Current Directions in Psychological Science*, 10, No. 2 (Avril), p.61-65.
- Takemoto, E. (1998), « Vocalisation des gestes : Les idéophones japonais », in. *Oralité et gestualité : communication multimodale, interaction*, éd. par SANTI S., Guaitella I. et al., Paris/Montréal : L'Harmattan, p.539-542.
- Takemoto, E. (2005), « Sémantique des impressifs japonais », Thèse, Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales.